

4

Genius

تكنولوجيا المعلومات والاتصالات



اعداد الاستاذ

إبراهيم زقزوق



المحور الثالث



المواطنة الرقمية





المحور الثالث : المواطنة الرقمية

المستكشف النشط

الدرس الأول : ١

وليام تاينر



- عالم في علوم الإنسان الثقافية وخبير تكنولوجيا وصانع أفلام
- يستخدم التكنولوجيا الرقمية في عمله
 - يعمل على إيجاد حلول حقيقية للمشكلات للاستفادة منها

أولاً : - مزايا استخدام التكنولوجيا بطريقة إيجابية

- | | |
|---|---|
| ١ | يساعد التواصل الرقمي الناس على أن يصبحوا مواطنين رقميين ناجحين |
| ٢ | يساعد التواصل الرقمي الناس على التواصل مع بعضهم البعض لتبادل الآراء وتكوين علاقات |

ثانياً : - يعمل وليام تاينر مع منظمات تساعد الأفراد على التواصل مع أفراد آخرين لتحقيق : -



- | | |
|---|--|
| ١ | بناء أدوات رقمية سهلة الاستخدام |
| ٢ | تطبيقات توفر المعلومات التي يحتاجونها مثل تطبيقات تساعد على دفع الفواتير |

ثالثاً : - الخدمات الرقمية التي تساعد الأفراد من خلال التكنولوجيا



١. أصبح السفر أكثر سهولة وذلك من خلال حجز تذاكر السفر من خلال الإنترنت
٢. وفرة المعلومات المتنوعة والمتاحة للجميع من خلال بنك المعرفة المصري





المواطنة الرقمية

الدرس الثانى :

مصطلح المواطنة الرقمية

هي القدرة على إستخدام التكنولوجيا الرقمية بطريقة أخلاقية وأمنة وتساعدك على استخدام التكنولوجيا الرقمية والإستفادة منها وحماية بصمتك الرقمية

مصطلح البصمة الرقمية



- هي سجل خاص بكل ما تفعلة على الإنترنت مثل :
• المواقع الإلكترونية التى تقوم بزيارتها .
• الرسائل التى تقوم بإرسالها .
• المعلومات التى تقدمها على الإنترنت .
• كل ما تشاركه على الإنترنت مع الآخرون .

لذلك من الضرورى أن تشارك معلوماتك ومعلومات غيرك بطريقة آمنة ومسئولة ولكن يجب عليك ، -



- التحلى بالأخلاق والمسئولية والتعامل مع الناس بإحترام
- توثيق المراجع التى تجدها على الإنترنت
- استخدام الإنترنت بأمان وذلك من خلال وضع كلمات مرور قوية
- إختيار المواقع التى تزورها بكل عناية

حقوق ومسئوليات المواطنة الرقمية

أولاً حقوق المواطنة الرقمية

- ١ - حق الحماية من قرصنة ملفاتك ومعلومات وفيديوهاتك وعدم مشاركتها دون موافقتك
- ٢ - حق التواصل والتفاعل مع الآخرين لنشر أفكار تساعد المجتمع .
- ٣ - حق إستخدام الإنترنت فى أى وقت وفقاً للقوانين .

ثانياً مسئوليات المواطنة الرقمية



- ١ - عدم مشاركة محتوى الآخرين دون موافقتهم .
- ٢ - ذكر مصادر المعلومات ومراعاة حقوق الملكية الفكرية .
- ٣ - التحلى بالسلوك الإيجابى والأخلاقى عند إستخدام الإنترنت .
- ٤ - تقييم إستخدامك للإنترنت من حيث الإستفادة .
- ٥ - تقييم ماتم مشاهدته وماتم مشاركته .

الآثار الإيجابية لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

الدرس الثالث :

أدوات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات جعلت الحياة أكثر سهولة وبساطة وكونك مواطن رقمى فإنك تستخدم أدوات التكنولوجيا للتعلم والمشاركة والتواصل مع الآخرين ومن أمثلة أدوات التكنولوجيا :



- الأجهزة الرقمية
- بنك المعرفة المصرى EKB
- منصات مشاركة مقاطع الفيديو
- منصات التواصل الاجتماعى

الأجهزة الرقمية

- مشاهدة الفيديوهات والقنوات التلفزيونية لخبراء التعليم
- مساعدة الأشخاص الذين يعانون من مشاكل صحية عند الذهاب للمدرسة
- مساعدة الأشخاص ذوى الهمم مما يعانون من صعوبات التواصل مع الآخرين
- توفير المواد التعليمية المختلفة

بنك المعرفة المصرى EKB

- ❑ إمكانية الوصول الى المواد التعليمية الموجودة داخل المكتبة الرقمية
- ❑ عقد ندوات عبر الإنترنت للمعلمين والتلاميذ وأولياء الأمور
- ❑ يوفر إرشادات ونصائح حول كيفية التسجيل بالموقع وطريقة الإستخدام

منصات مشاركة مقاطع الفيديو

- ❑ تستخدم لتعلم أشياء جديدة من خلال مشاهدة مقاطع الفيديو
- ❑ نشر مقاطع فيديو من إعدادك لتعليم الآخرين

منصات / تطبيقات التواصل الإجتماعى



- ❑ يمكنك من التواصل مع الآخرين
- ❑ يمكنك من الدردشة مع الأصدقاء عبر محادثات الفيديو
- ❑ يمكنك من الانضمام مجموعات لتبادل الأفكار ومنها امثلتها :

Facebook •

WhatsApp •

Skype •



التواصل عبر الإنترنت

الدرس الرابع :

يمكنك استخدام الإنترنت بشكل متزامن أو بشكل غير متزامن للاتصال

① الاتصال المتزامن

الاتصال الذى يحدث فى الوقت الفعلى عبر إستجابات فورية

تبادل المعلومات والملفات بين شخصين فى نفس الوقت

تبادل أو نقل البيانات عبر أدوات رقمية مثل (محادثات الفيديو - البرامج المباشرة)

(١) محادثات الفيديو Video Chats -

تتيح لك التواصل المباشر مع شخص أو أكثر خلال جهاز الكمبيوتر الخاص بك وتحتاج إلى :
(مكبر صوت - جهاز مزود بكاميرا - برنامج محادثة الفيديو)



(٢) المراسلة الفورية { IM } Instant messaging -

تتيح لك إرسال رسائل فورية عبر الإنترنت ويمكن أن تتضمن الرسالة نصوص وصور وفيديوهات وتحتاج إلى : - (برنامج مراسلة فورية على الكمبيوتر أو تطبيق مراسلة على الهاتف)



(٣) غرف الدردشة Chat Rooms -

تتيح لك الاتصال ضمن مجموعات حيث تقوم بمناقشة موضوع دراسى معين وتحتاج إلى :
(أحد متصفحات الإنترنت)

Google Chrome - Internet Explorer



(٤) تطبيقات الهاتف المحمول Cell Phone -

هي تطبيقات تعمل على جهازك المحمول وتتيح لك الوصول المباشر الى البرامج المختلفة .



② الإتصال غير المتزامن

📖 الإتصال الذى لا يتطلب إستجابة فورية

📖 تبادل المعلومات والملفات بين شخصين ليس من الضرورى تواجدهم فى نفس الوقت

📖 تبادل أو نقل البيانات عبر أدوات رقمية مثل (البريد الإلكتروني - البرامج المسجلة)

(١) البريد الإلكتروني Email -

يمكنك البريد الإلكتروني من إرسال وإستقبال الرسائل الإلكترونية وتعد هذه الرسائل أكثر رسمية من الرسائل الفورية مثل التواصل مع هيئات حكومية أو مع أحد المسئولين **وتحتاج إلى** -
(أحد المتصفحات للدخول إلى البريد الإلكتروني أو تطبيق البريد الإلكتروني على هاتفك) .



تكنولوجيا المعلومات والاتصالات



كيفية استخدام الإتصال الإلكتروني

الدرس الخامس :

كيفية استخدام أدوات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات للتواصل

① إجراء محادثات الفيديو



للبدء فى محادثة الفيديو إتبع التعليمات التالية :

- ١ - لابد من إنشاء رابط Link لإرساله للمشاركين
- ٢ - للانضمام للمحادثة قم بالضغط على الرابط Link وتنتظر الموافقة من الطرف الآخر
- ٣ - تأكد من تشغيل Mic لكي تستطيع التحدث والاستماع للآخرين
- ٤ - تأكد من تشغيل Cam للتمكن من رؤيتك ومشاهدة الآخرين
- ٥ - التأكد من ارتداء ملابس مناسبة
- ٦ - التأكد من عدم وجود شئ فى الخلفية يدل على عنوانك أو معلومات شخصية لا ترغب فى مشاركتها
- ٧ - التحدث عندما يأتى دورك فى الحديث

② غرف الدردشة



- يمكنك من كتابة تعليقك وإرساله
- يمكنك من الرد على الرسائل مع إمكانية الرد على رسائلك من بعض المشاركين
- تذكر أن أى شخص لديه حق الوصول إلى غرفة الدردشة سيكون قادر قراءة رسائلك لذلك كن مهذباً وإيجابياً

③ المراسلة الفورية



- تعد المراسلة الفورية وسيلة ممتعة وغير رسمية للتواصل ويمكن قصيرة بدلا من استخدام عبارات الجمل الكاملة بالإضافة إلى الرموز والصور للتواصل وعليك التحلى بالأخلاق عند التعامل مع الآخرين

4 البريد الإلكتروني



من الشائع استخدام البريد الإلكتروني فى المواقف الرسمية مثل :

١ - إنشاء حساب على بنك المعرفة المصرى EKB

٢ - مراسلة معلمك

ولإرسال بريد إلكترونى إلى شخص ما تتبع التعليمات التالية :

١ - أكتب عنوان بريده الإلكتروني فى خانة إلى (To)

٢ - قدم معلومات واضحة عن موضوع الرسالة فى سطر الموضوع (Subject)

٣ - عند كتابة رسالة بريد إلكترونى تأكد من استخدام القواعد النحوية الصحيحة

٤ - كن مهذباً وواضحاً وإستخدم عبارات التحية والختام



تكنولوجيا المعلومات والاتصالات



الدرس السادس : بيئات التعلم عبر الإنترنت ومصادره

📌 ساعدت أدوات التعلم عبر الإنترنت في التعرف إلى موضوع معين من خلال التالي :

أولاً : بيئات التعلم عبر الإنترنت Online Learning Enviroment

📌 هي بيئات تسمح للمعلمين والتلاميذ التواصل مع بعضهم البعض بغض النظر عن مكان وجودهم .

📌 كما تمكن المعلمين من تقديم الدروس الافتراضية وتحميل الاختبارات والواجبات المنزلية ليتمكن التلاميذ من الوصول إليها .

📌 تمكن التلاميذ من التواصل مع معلمهم ونشر المهام الدراسية .
ومن أمثلة بيئات التعلم (منصة أدمودو Edmodo)



ثانياً : مصادر التعلم عبر الإنترنت Online Learning Sources

📌 تعد الأدوات الرقمية الموثوقة عبر الإنترنت من مصادر المعلومات التي لا تقدر بثمن ومنها : -

① بنك المعرفة المصري EKB

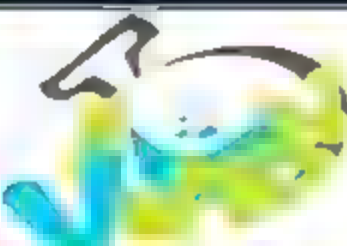
- ١ - المكتبة الإلكترونية الأولى في مصر والتي تحتوى على مصادر متنوعة من المعلومات
- ٢ - تمكّنك من البحث والإطلاع على الكثير من الموضوعات والمقالات الرقمية والفيديوهات

Egyptian Knowledge Bank
بنك المعرفة المصري



② فلاي Viaby

منصة معامل افتراضية تمكن التلاميذ والمعلمين من إجراء تجارب معملية في بيئة تفاعلية بطريقة ممتعة



3 ناشيونال جيو جرافيك كيدز



مصدر شائع على الإنترنت يمكن الأطفال من العثور على معلومات عن موضوعات متنوعة فى شتى المجالات (الحيوانات - العلوم - التاريخ)

4 مصمم خرائط تفاعلى

خاصية تفاعلية مميزة تقدمها ناشيونال جيو جرافيك . يوفر مصمم الخرائط التفاعلى Mapmaker Interactive أدوات رسم الخرائط عبر الإنترنت للتلاميذ والمعلمين ويسمح باستخدام موضوعات وبيانات وأدوات متعلقة بالخرائط

- ❑ تعد الأدوات الرقمية الموثوقة عبر الإنترنت مصادر معلومات لا تقدر بثمن
- ❑ يعد موقع مصمم الخرائط التفاعلى من المواقع الآمنة للبحث وجمع البيانات



خطة للبحث الرقمى

الدرس السابع :

كيفية إجراء بحث رقمى للحصول على محتوى رقمى موثق

من المهم التخطيط قبل إجراء أي بحث رقمى حيث أن التخطيط يساعدك على تركيز بحثك على المعلومات التى تحاول جمعها فكيف يتم ذلك

- ١ - اختر أوحدد موضوع بحثك وما هي معلوماتك عن الموضوع وماذا تريد معرفته
- ٢ - اختر أنواع المصادر الإلكترونية التى ستقوم باستخدامها وتذكر أن البحث الرقمى يتضمن التسجيلات الصوتية ومقاطع الفيديو والصور وليس فقط مصادر نصية
- ٣ - استعد لتقييم أنواع المصادر التى اخترتها هل هي موثوقة أم غير موثوقة

المصادر الغير موثوقة

- ❖ قد تجد معلومات صحيحة على مواقع التواصل الإجتماعى والمدونات
- ❖ من المحتمل أن تجد معلومات مليئة بالأخطاء فعليك الحذر عند استخدامها

المصادر الموثوقة

- ❖ هي مقالات أو معلومات كتبها خبراء وتحققوا من صحتها
- ❖ تقل فيها الأخطاء الإملائية والنحوية وتقدم بطريقة احترافية

تعليمات أثناء إجرائك البحث الرقمى

- ١ - إحرص على التركيز على الموضوع الذى تبحث عنه
- ٢ - عند العثور على معلومات قم بتقييمها هل هي موثوقة أم لا
- ٣ - دون ملاحظات مفصلة ودقيقة عن المعلومات الموثوقة
- ٤ - اذكر المصدر فى ملاحظاتك لتوثيقه فى تقريرك



مضمون كتابة المخطط

- ❖ مقدمة لعرض الموضوع
- ❖ فقرات داعمة تقدم المعلومات
- ❖ خاتمة وتكون حول المعلومات المقدمة

كتابة وتنظيم التقرير

- ❖ إجمع ملاحظاتك والمعلومات الموثوقة
- ❖ استخدم ملاحظاتك لعمل المخطط
- ❖ يساعد المخطط على عرض المعلومات بمنطقية

الدرس الثامن : الإتصال المتزامن وغير المتزامن

يكون الإتصال المتزامن مناسباً:

- بين الأصدقاء أو أفراد الأسرة المقربين.
- عندما تكون المعلومات ملحة أو بحاجة إلى أن تُنقل بسرعة.
- عندما تدور المعلومات حول مسائل من الحياة اليومية.
- عندما لا تحتاج الإجابة إلى الكثير من التفكير والتحضير.



يكون الإتصال غير المتزامن مناسباً:

- بين الأشخاص الذين لا يعرفون بعضهم بعضاً جيداً.
- عندما تكون المعلومات مهمة لكن غير ملحة.
- عندما تدور المعلومات حول موضوعات حساسة أو معقدة.
- عندما تحتاج الإجابة إلى التفكير والتحضير.

تذكّر أنّ بيئات التعلّم عبر الإنترنت تتضمن وسائل الإتصال المتزامن وغير المتزامن.
اختر الأداة المناسبة لكل موقف.

هذا هو اسم الكتاب الإلكتروني

المحور الرابع

مشروعات برمجية





المستكشف النشط

الدرس الأول

غوتام شاه

- ❑ هو مؤسس منظمة Internet of Elephants وهي منظمة تستخدم أدوات رقمية رائدة ومبتكرة لتعزيز العلاقة بين الناس والحياة البرية حول العالم
- ❑ كان خبيراً في مجال تقنية المعلومات في أمريكا والهند والأرجنتين
- ❑ قام بتصميم ألعاب تليفونية حيث تسمح لك برؤية الحيوانات وقصة كل حيوان وبيئة التي يعيش فيها ولكن بشكل افتراضي من خلال تقنية تعرف بالواقع المعزز
- ❑ استقال من عمله سنة ٢٠١٤ وبدأ في البحث عن طرق لاستخدام التكنولوجيا للحفاظ على الحياة البرية

مهارات حل المشكلات

الدرس الثاني

خطوات حل المشكلة

المشكلة

- ❖ بناء فرضية ، وهي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء وهي إجابة على سؤالك
- ❖ اختر فرضيتك ، لا تنجز أي اختبار يعرضك للخطر - هل نجحت ؟ - ماذا تعلمت ؟

- ❖ هي هدف أو ناتج نسعى للوصول إليه

تقسيم المشكلة إلى أجزاء صغيرة

- ❑ بعض المشكلات تكون أكثر تعقيداً لذلك يعمل على تقسيم هذه المشكلات إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجياً **فمثلاً تنظيم رحلة للفصل** : -
- ❖ قرر وجهة الرحلة ❖ حدد توقيت الرحلة ❖ أسأل عن تكلفة الرحلة لكل طالب
- ❖ أسأل عن كيفية الوصول إلى وجهه الرحلة ❖ حدد الأغراض المصاحبة للرحلة والقواعد

الدرس الثالث تقديم المعلومات

الأدوات الرقمية التي تستخدم في عرض وتقديم المعلومات

طلب منك تصميم ملصق رقمي أو لوحة إعلانية رقمية . ستحتاج إلى استخدام برنامج يسمح لك بالتصميم ويتضمن برنامج (Microsoft 365) خيارات مختلفة منها . -



Microsoft 365



◆ برنامج العروض التقديمية (Powerpoint)

◆ معالج الكلمات (Word)

◆ برنامج النشر المكتبي (Publisher)

للوصول إلى حزمة (Microsoft 365) ستحتاج إلى جهاز رقمي يتحمل البرنامج وعليك التأكد من أن جهاز الكمبيوتر الخاص بك محدث ليتحمل البرنامج الذي يتم تنزيله .

المفاهيم الرقمية التي يجب أخذها في الاعتبار عند تصميم ملصق أو إعلان

1 الهوامش

هي مقدار المساحة بين أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية ومحتواه

لا بد من وجود هامش ثابت مثل ٢.٥ مم في إنشاء ملصق أو إعلان مصمم جيداً

2 نوع الخط وحجمه

يجب اختيار نوع وحجم خط يسهل قراءته فلا يكون صغيراً ولا كبيراً

3 الألوان

اختر الألوان التي تساعدك على إيصال رسالتك واستخدام الألوان حتى تلفت النظر

من الأفضل عدم استخدام أكثر من ثلاثة ألوان في الملصق وأخذ لون الخلفية في الاعتبار عند اختيار لون الخط

4 الصور

تستخدم الصور في الملصقات فيجب أن تتناسب مع المحتوى وتكون واضحة ذات جودة عالية

الدرس الرابع : التطبيقات الرقمية

تقييم مصادر المعلومات

يمكن للإنسان أن يؤثر إيجابياً أو سلبياً فى محيطه ، يمكن أن يكون لنا أثر هائل على بيئتهم وعلى قدرتهم على البقاء على قيد الحياة فى منطقة معينة فهذه فرصتك لتكون مستكشفاً نشطاً فأول ما يفعله المستكشف هو البحث حول موضوع فتحتاج مصادر متعددة وتتضمن عند البحث وتتضمن :

- ♦ المطبوعات ، مثل (كتب - مقالات - صحف - موسوعات)
- ♦ الإنترنت ، مثل (محرد بحث - مواقع الكترونية - مواقع تعلم - بنك المعرفة المصرى)
- ♦ المقابلات ، مثل (أشخاص اختبروا الموضوع المطروح أو تأثروا به أو درسوه)

كيفية معرفة المعلومات الموثوقة؟ وكيفية تقييمها

- ♦ هل المؤلف شخص أم مؤسسة محترمة ؟
- ♦ هل يقدم المصدر أدلة ويذكر مصادر معلومات أخرى يمكن الرجوع إليها ؟
- ♦ ما مدى حداثة المعلومات ؟
- ♦ هل يقدم المصدر آراء أو حقائق ؟
- ♦ هل المعلومات المعروضة يتم عرضها بتحيز أو دون تحيز ؟
- ولتسجيل المعلومات التى جمعتها ستحتاج إلى أحد البرامج الأكثر إستخداماً لجمع البيانات والمعلومات ومنها : -

١. برنامج الجداول الحسابية Excel ، -

هو برنامج يحتوى على العديد من الأعمدة والصفوف التى تساعدك فى تقديم المعلومات الحسابية

٢. برنامج معالج الكلمات Word ، -

برنامج من خلاله يمكن كتابة المعلومات التى حصلت عليها وتنسيقها وإضافة الصور والمصادر والمواقع واختيار التصميم ونوع وحجم ولون الخط المناسب لذلك .

الخوارزميات Algorithms

الدرس الخامس

مصطلح الخوارزميات Algorithms



- تساعد الخوارزميات في تحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك
- تمثل الخوارزميات سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما
- سميت بهذا الاسم نسبة لـ **محمد بن موسى الخوارزمي** مؤسس علم الجبر

مثال

- عندما تكون في المدرسة تستخدم الخوارزميات لإتمام المهام . فعندما تحل مسألة لفظية في مادة الرياضيات مثلاً . غالباً ما يكون عليك تقسيم السؤال إلى أجزاء ، وحله في سلسلة من الخطوات . تمثل تلك الخطوات والإرشادات اللازمة لحل المسألة
- وعلى نحو مماثل تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقات الخوارزميات لأداء مهام محددة فعندما تدخل الكلمات المفتاحية التي تبحث عنها ، يتخذ محرك البحث خطوات لتقديم النتائج ولهذا السبب من المهم جداً اختيار الكلمات الصحيحة عندما تحاول جمع المعلومات

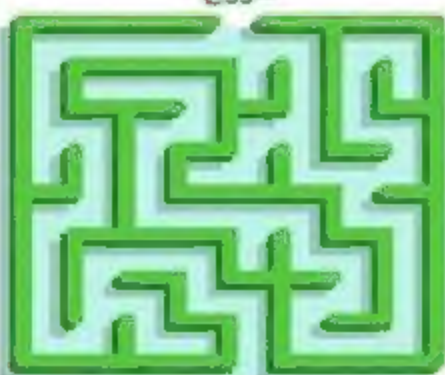
مبادئ البرمجة

الدرس السادس

البرمجة Coding

هي عبارة كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل متكامل

- يمكنك ابتكار الرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو وإنشاؤها باستخدام الشفرة البرمجية Coding فأجهزة الكمبيوتر كالبشر تستخدم لغات مختلفة . هناك العديد من المواقع الإلكترونية مثل Coding.org يمكن أن تساعدك على تعلم التشفير باستخدام لغات البرمجة المختلفة



دخول



فن الجرافيك Graphic Art

الدرس السابع

برنامج الرسم (Microsoft Paint)



هو أحد البرامج الشائعة في مجال تحرير الصور والرسوم ولفتح الملف إتبع الخطوات التالية : -



- من قائمة إبدأ (Start up menu)
- اضغط على مجلد الملحقات (Accessories)
- ثم اضغط على أيقونة برنامج (Microsoft Paint)



برنامج الرسم (Microsoft Paint)

يتكون برنامج الرسم من ((شريط القوائم وشريط الأدوات ولوح الألوان))

شريط القوائم

شريط القوائم لبرنامج الرسم هي القوائم التي تحتوي على جميع الخيارات والأدوات الخاصة بالتعامل مع البرنامج. الشريط تجده في زر إبدأ بشكل افتراضي في أسفل سطح المكتب.

شريط الأدوات

يسهل إمكانية الوصول السريع الى الأدوات التي تحتاجها والعمليات التي تقوم بتنفيذها أثناء عملك في. ويعتبر شريط الأدوات من مكونات واجهة المستخدم الرسومية وهو عبارة عن شريط أو صف على شاشة الكمبيوتر الذي يستخدم في الرسم.

لوحة الألوان

لوحة الألوان هو عبارة عن شريط يوجد به مجموعة كبيرة من الألوان اللازمة لتلوين الأشكال المرسومة في برنامج الرسم



إنشاء عرض تقديمى

الدرس الثامن

برنامج العروض التقديمية (Microsoft Power point)

يستخدم برنامج العروض التقديمية لتصميم عروض تقديمية تتضمن نصوصاً ومؤثرات حركة وصوراً وتأثيرات مميزة وتأثيرات صوتية .

خطوات إنشاء عرض تقديمى باستخدام برنامج Microsoft Power Point

- ١ . إضغط على أيقونة برنامج العروض التقديمية بجهاز الكمبيوتر 
- ٢ . إضغط على عرض تقديمى فارغ Blank Presentation ستلاحظ وجود شريط القوائم فى الجزء العلوى من شاشة الكمبيوتر يتضمن علامات تبويب (Tabs) متعددة
- ٣ . تتضمن كل علامة تبويب مجموعة من الأدوات يمكنك من إنشاء العرض التقديمى
- ٤ . ستلاحظ وجود شريحة (Slide) ترشدك إلى النقر لكتابة عنوان
- ٥ . استخدم الشريحة الأولى لإضافة عنوان رئيسى وعنوان فرعى للعرض التقديمى
- ٦ . كتابة المعلومات فى مربع النص ويمكن إضافة اسمك فى المكان المخصص
- ٧ . أضف شريحة جديدة بالضغط على الأيقونة الخاصة بذلك
- ٨ . يمكنك اختيار تصميم لكل شريحة بالضغط على التبويب تصميم (Layout) من القائمة الرئيسية (Home menu)

② الشريحة Slide

هى صفحة عرض تحوى نصوصك وصورك . فى الجزء الأيسر من الشاشة الافتتاحية ستلاحظ وجود صورة مصغرة لكل شريحة تنشئها وهى هدفها معاينة الشريحة

③ إضافة نص

إضغط على مربع النص فى الشاشة الافتتاحية ثم اختر نوع وحجم الخط وإبدأ بكتابة النص

④ إضافة بصريات ومؤثرات

📖 يتضمن برنامج العروض التقديمية العديد من البصريات التى تساهم فى إبراز عرضك التقديمي ومنها : -

- تصميم Design إضبط على خيار تصميم لكل شريحة ومن ضمنها ألوان الخلفية
- رسم Draw اختر من بين أدوات الرسم
- إنتقالات Transitions اختر تأثير بصري للإنتقال من شريحة لأخرى
- مؤثرات الحركة Animations اختر أنواع المؤثرات الحركية التى تود إستخدامها مع محتوى كل شريحة
- عرض الشرائح Slide Show حدد الطريقة التى تود تقديم عرضك بها

⑤ إدراج الصور

📖 لإدراج صور فى عرضك التقديمي إضبط على تبويب إدراج ثم إختار صور إختار ما تحتاج إليه من شريط القوائم

الأولويات الواجب مراعاتها عند تقديم عرضك التقديمي

- 📖 تجنب الفقرات أو الجمل الطويلة .
- 📖 التحقق من أن يكون نوع الخط وحجم الخط مقروءين .
- 📖 إستخدم صور ذات صلة بالموضوع بدلاً من النصوص كلما أمكن .
- 📖 تدرب على عرضك مسبقاً ، قدم عرضاً تفاعلياً وشجع الحاضرين على المشاركة .

